



全彩印刷 1DVD

- 根据笔者多年从业制作经验与技巧撰写而成
- 深入讲解游戏插画概念设计创作思路
- 完全剖析案例制作思路及实现途径
- 配合学习素材及视频教学快速掌握游戏插画绘制技巧

本书涵盖内容

- 电脑绘画基础讲解
- 电脑软件绘制技巧详解
- 美术绘画理论基础详解
- 游戏插画线稿绘制过程全解析
- 游戏角色头像创作过程全解析
- 游戏角色设定创作过程全解析
- 游戏场景插画气氛表现全解析
- 游戏人物宣传画表现过程全解析
- 游戏插画概念设计综合运用
- 3D游戏角色创作思路大揭秘
- 游戏插画风格与文化深入探究
- Q版角色创作思路大揭秘



技艺非凡

李洪波 / 编著

Photoshop

游戏插画创作大揭秘

清华大学出版社



技艺非凡

李洪波 / 编著

Photoshop

游戏插画创作大揭秘

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书由知名游戏插画制作人李洪波耗时两年精心编写而成,总结了作者多年的游戏绘制技巧和教学经验,从基础理论到实战案例的细致讲解,宛如一位老师在旁指导。

全书分为13章,内容涵盖了电脑绘画的相关知识、Photoshop在游戏概念设计中的实用技巧、绘画透视和构图的相关基础知识,并通过7个大型案例制作过程的详细讲述,让大家学会如何创作游戏插画,了解在游戏插画制作中的风格和文化,以及Q版人物角色设定的相关知识。

本书内容丰富,结构清晰,从基础的电脑绘制常识到游戏插画概念设计,都通过精彩的范例进行了详细的讲解,让您快速上手。令人爱不释手的精彩作品展示,使本书犹如一本精美的游戏插画画册,不仅可供读者学习,更具收藏价值。另外本书还配有相关案例的视频教学,方便读者进行学习。

本书适合有一定美术基础和软件基础的、对游戏插画感兴趣的爱好者使用,对从事游戏插画概念设计的从业人员也可以起到指导作用,同时也适合各大中专院校相关专业的学生使用。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

技艺非凡Photoshop游戏插画创作大揭秘 / 李洪波编著. —北京:清华大学出版社, 2012.10
ISBN 978-7-302-29360-6

I. ①技… II. ①李… III. ①图像处理软件 VI. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第148862号

责任编辑:陈绿春

封面设计:潘国文

版式设计:北京水木华旦数字文化发展有限责任公司

责任校对:胡伟民

责任印制:沈 露

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京嘉实印刷有限公司

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210mm×285mm 印 张:15.25 字 数:380千字

(附DVD1张)

版 次:2012年10月第1版

印 次:2012年10月第1次印刷

印 数:1~5000

定 价:79.00元

产品编号:037324-01

【前言】



当电脑网络的浪潮席卷世界的时候，已经习惯了画笔和颜料的我，面对着冰冷的机器、陌生的鼠标键盘，心中充满了恐慌。等待我的并不是被大浪冲向礁石后的粉身碎骨，而是将我带入了一个充满神奇的新世界。

我深深地被它吸引，就像掉入白色溺泉，再也不愿离开。

我总是习惯把电脑绘画分成3种类型，就像金字塔一样的结构，第一种类型是处在金字塔下面，处于对基础和技巧的关注阶段；第二种类型是处在金字塔中间，开始了设计性的绘画，把更多的创意和理解带入了所描绘的角色和场景当中；第三种类型是处在金字塔顶端，是对内心和灵魂的刻画，表现人性才是最高境界。

“哥特”，是一种精神气质，它更是一种生活态度，是一个可以让人逃离现实而进入的幻想世界，一个黑暗而浪漫的世界。

起源于12世纪的哥特风格，在现代却成为时尚的象征，它的精神内涵和生命力为什么如此强大，

我觉得它所代表的精神内涵是不分年代和国界的，是最容易引起人们内心共鸣的。

人的内心是复杂多面的，正义、邪恶、阳光、颓废、嚣张、内敛……代表着叛逆与颓废的哥特正折射出人们内心另一面的真实。

“波西米亚”、“英伦”、“巴洛克”、“洛可可”，等等，都有着代表它们特色的精神内涵。

希望这本书带来的不仅仅是简单的绘画技巧和软件应用技术，而是能找到控制这些技巧和技术应用的源头。

下面简要介绍一下本书的章节构成。

在第1章中介绍了电脑绘画的基本知识，让大家了解什么是电脑绘画。

在第2章中介绍了Photoshop游戏插画绘制实用技巧，让大家能够快速应用电脑软件进行插画绘制。

在第3章中介绍了绘画基础：透视的相关知识。

在第4章中介绍了绘画基础：构图的相关知识。

在第5章中通过刺客案例的讲述，介绍了线稿的绘制技巧。

在第6章中通过武将案例的讲述，介绍了在游戏概念设计中角色头像的绘制技巧。

在第7章中通过坠天使案例的讲述，介绍了游戏角色的设定。

在第8章中通过盗墓案例的讲述，介绍了游戏场景气氛的表现。



在第 9 章中通过龙族案例的讲述，介绍了游戏人物宣传画的绘制技巧。

在第 10 章中通过拯救案例的讲述，介绍了游戏插画概念设计的综合运用。

在第 11 章中通过龙族案例的讲述，介绍了 3D 游戏角色创作的实用技巧。

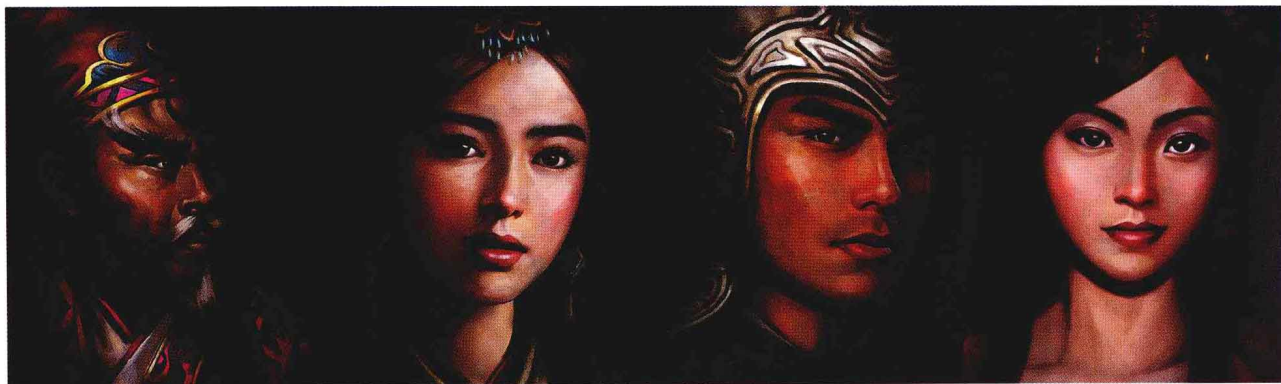
在第 12 章中介绍了游戏插画的风格与文化，如何在游戏插画概念设计当中体现文化特色。

在第 13 章中介绍了 Q 版角色设定的相关知识。

感谢所有花费时间阅读本书的朋友，希望本书能够给需要的朋友带来一定的帮助。参与本书编写的还包括：孔祥翔、黄钟凌、孔范相、丁梨梨、张露洋、雷宇、侯晓洋、刘广亮、杨洋、刘棚、杜利国、姜明君、邹文昭、张德生、王璐、杨波、雷霆、姜富、元史良、刘峥嵘、曾诗章、费丽中、刘强、毕国徽、王小萌、周道华、谢钟双、伍淞平、许云芳、刘柯达、何键、宋丽、廖清逆、李红燕、黄小华、陈茜、何锐、何婷之、曾志强、曹贺全、李洪滔、刘裕成和聂飞等。

如果读者朋友在阅读本书的过程中，遇到任何与本书相关的技术问题，请发邮件至 lightmaking@163.com，或直接登录笔者网站 <http://blog.sina.com.cn/guangxianpeixun> 进行留言，笔者将衷心地为读者提供阅读服务。

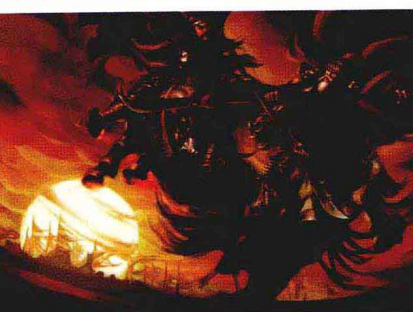
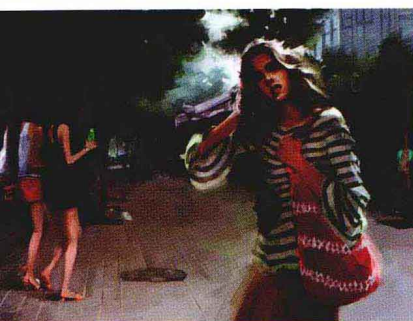
编者



目 录

第1章 电脑绘画概述	1
1.1 关于电脑绘画	2
1.2 电脑绘画的风格流派	2
1.3 应用领域	6
1.3.1 出版物	6
1.3.2 商业宣传	6
1.3.3 影视多媒体	8
1.3.4 游戏设计	9
1.3.5 动画、漫画、卡通	11
第2章 Photoshop插画绘制实用技巧	13
2.1 图形文件设置	14
2.1.1 用于印刷的图像设置	14
2.1.2 用于电子版形式的图像设置	15
2.2 笔刷介绍	16
2.2.1 自带笔刷	16
2.2.2 笔刷插件介绍	18
2.2.3 笔刷模式	22
2.2.4 笔刷属性	22
2.3 图层的基础应用	28
2.3.1 图层模式	28
2.3.2 图像调整	33
第3章 绘画基础：透视	38
3.1 透视规律	39
3.2 平行透视	40
3.2.1 测点法	40
3.2.2 连续法	43
3.2.3 求中法	45
3.3 成角透视	48
3.4 倾斜透视	52
3.5 曲线透视	56





第4章 绘画基础：构图58

- 4.1 构图的基本规律59
 - 4.1.1 变化和统一59
 - 4.1.2 均衡61
 - 4.1.3 疏与密64
- 4.2 构图的基本变化66
 - 4.2.1 布局变化66
 - 4.2.2 形状变化73
 - 4.2.3 空间变化75
 - 4.2.4 视平线变化75
 - 4.2.5 光影变化76
 - 4.2.6 画副变化77

第5章 刺客：线稿的绘制79

- 5.1 绘制前的准备工作80
 - 5.1.1 刺客的背景分析80
 - 5.1.2 参考资料81
 - 5.1.3 笔刷的介绍81
- 5.2 人物动态的确定82
- 5.3 绘制人物身体结构83
- 5.4 为人物添加装备84
- 5.5 刻画人物的细节85
- 5.6 对图层进行整理87
- 5.7 其他线稿赏析88
- 5.8 漫画赏析93
 - 5.8.1 《真的不想离开你》93
 - 5.8.2 《小将岳云》93
 - 5.8.3 《杀机》95

第6章 武将：角色头像的绘制96

- 6.1 武将背景97
- 6.2 轮廓的绘制97
- 6.3 为头像布光99
- 6.4 为人物塑造体积100
- 6.5 人物的细节刻画101
- 6.6 绘制色彩104
- 6.7 精彩案例赏析107

第7章 堕天使：游戏角色设定.....114

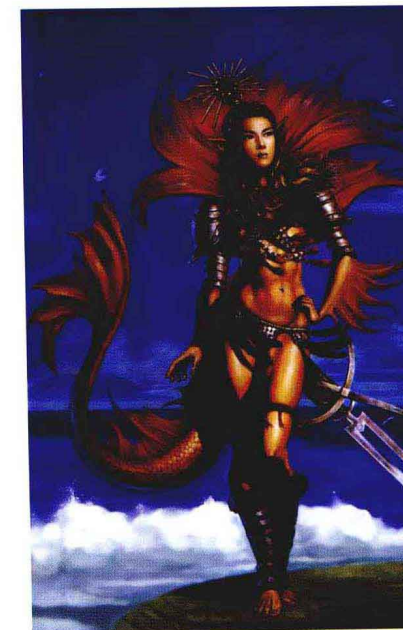
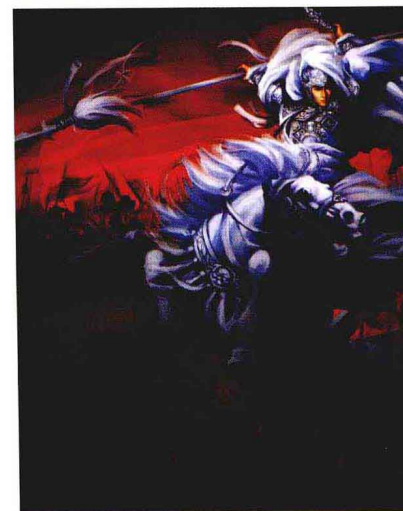
- 7.1 《堕天使》的背景资料.....115
- 7.2 创作设计和绘制思路.....116
- 7.3 人物的结构和动态绘制.....117
- 7.4 造型和服饰.....119
- 7.5 添加细节.....120
- 7.6 铺大调子.....122
- 7.7 深入刻画.....125
- 7.8 绘制三视图.....128
- 7.9 精彩案例展示.....130

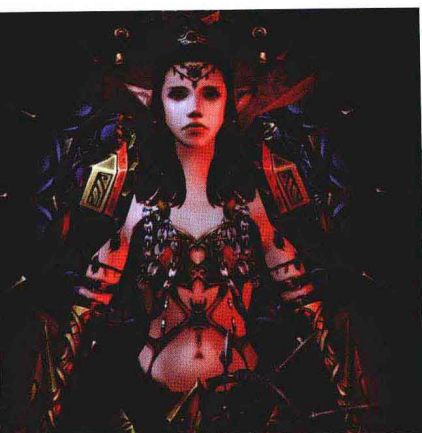
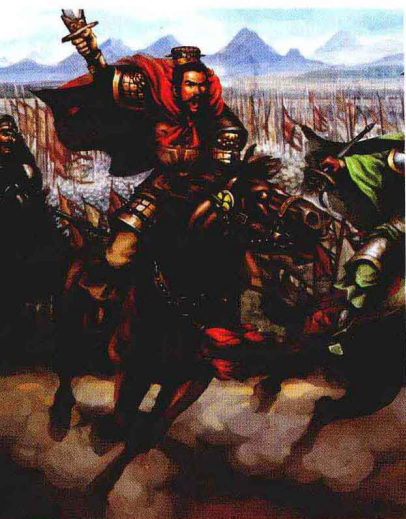
第8章 盗墓：游戏场景气氛表现.....132

- 8.1 《盗墓》的背景资料.....133
- 8.2 黑白稿.....134
 - 8.2.1 绘制辅助线.....134
 - 8.2.2 绘制大体形态.....134
 - 8.2.3 刻画细节.....136
 - 8.2.4 局部调整.....137
 - 8.2.5 深入刻画.....137
- 8.3 色彩稿.....138
 - 8.3.1 主色调.....138
 - 8.3.2 材质的绘制.....140
 - 8.3.3 材质的调整.....141
- 8.4 精彩案例赏析.....144

第9章 龙族：绘制过程.....146

- 9.1 世界背景观.....148
- 9.2 绘制线稿.....148
 - 9.2.1 角色的貌.....148
 - 9.2.2 塑造角色的性格.....148
 - 9.2.3 传统中国风和现代元素的融合.....149
 - 9.2.4 确定动态.....149
 - 9.2.5 刻画细节.....151
 - 9.2.6 笔刷.....152
- 9.3 黑白稿.....152
 - 9.3.1 剪影.....152
 - 9.3.2 大关系.....154
 - 9.3.3 深入刻画.....155





9.4 绘制色彩稿.....	156
9.5 后记	159
9.6 精彩案例	159

第10章 拯救：游戏插画概念设计综合运用.....165

10.1 创作思路	166
10.2 笔刷应用	166
10.3 使用剪影方式起稿.....	167
10.4 绘制大关系.....	169
10.5 深入细化	172
10.6 绘制色彩稿.....	174

第11章 龙族：3D游戏角色创作.....176

11.1 3D模型对概念设计的限制	177
11.2 创建模型	179
11.3 为模型创建贴图	179
11.4 附上贴图后的模型.....	181
11.5 龙族——女角色	183
11.5.1 原画赏析	183
11.5.2 建模	185
11.5.3 贴图	185
11.5.4 最终模型解析.....	186

第12章 游戏插画的风格和文化.....189

12.1 场景和精神文化	190
12.2 人物的精神世界	192
12.2.1 颓废	193
12.2.2 文化的碰撞.....	194
12.2.3 叛逆	196

第13章 Q版角色设计.....199

13.1 魔族主将	200
13.2 兵种和等级.....	202
13.3 体型比例	203

附录.....204



第1章

电脑绘画概述

Computer Graphics



我们学习电脑绘画将来会用在什么地方？这也许是很多电脑绘画学习者最关心的问题之一。本节主要就电脑绘画的应用领域进行简要的介绍。在我周围有很多绘画高手，他们掌握多种绘画风格，并且每种风格都能达到很高的水平，但是作为初学者来说，在学习伊始，需要选择一种风格作为主要的方向，所以本章对大的绘画风格流派进行了简要介绍。

1.1 关于电脑绘画

电脑绘画出现在上世纪 90 年代，随着数码手绘板的出现，电脑绘画得到了迅速的发展。电脑绘画蓬勃发展，促使涌现出了很多电脑绘画软件并不断更新换代，其中以 Photoshop 和 Painter 最为著名。Adobe 公司以平面设计为主的 Photoshop 也不断增强绘画功能。近些年随着各种笔刷插件和各大软件笔刷功能的逐渐强大，电脑绘画已经可以创造出跟传统绘画一样逼真自然的笔触效果，印刷后的效果已经很难分辨出使用什么工具制作的。

1.2 电脑绘画的风格流派

电脑绘画是一个多元化的、容纳百川的绘画种类。可以说是风格种类繁多，呈现出百花齐放的局面。

在游戏公司确立新项目的时候，关于美术风格的讨论总是很热烈，很多其他部门的同事都想要找出一种最受市场欢迎的风格，结果总是得不到答案。出现这种局面是很正常的，风格之间没有好坏和优劣之分，只有适合不适合的区别。

笔者习惯将电脑绘画分成 3 个种类，写实类、漫画类和卡通类。

写实类的以欧美绘画技法为主流。现在已经能看到多种西方绘画流派都被应用到了电脑绘画当中，其中有现实主义表现手法、古典绘画技法、印象派的色彩表现技法等，都有所体现，如图 1-1 ~ 图 1-3 所示。



图1-1



图1-2

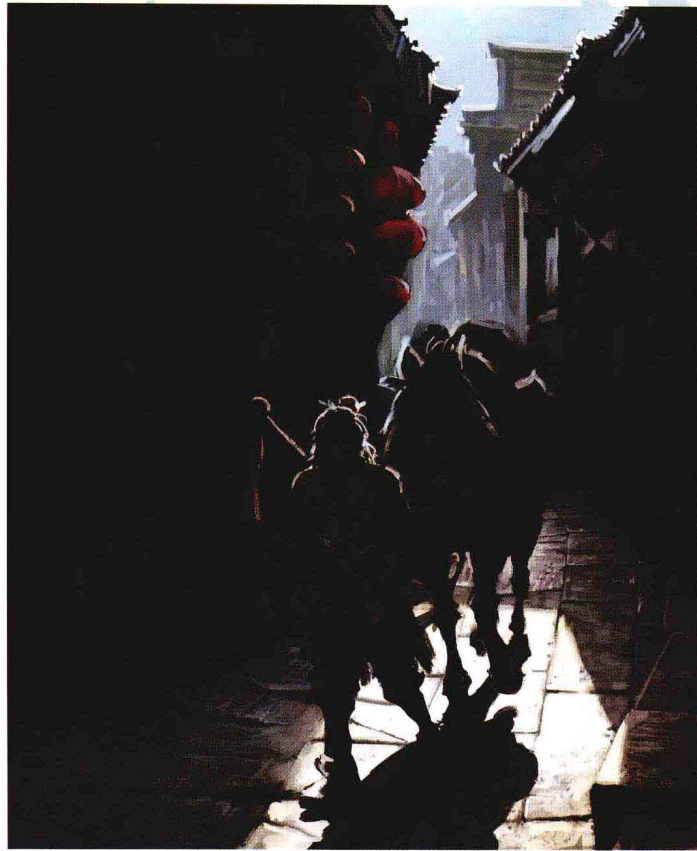


图1-3

漫画类以日韩风格的为主流。头身比例一般在七头身以上，唯美夸张是其主要特点。表现手法也是吸收众家之长，丰富多彩，如图 1-4 ~ 图 1-7 所示。



图1-4

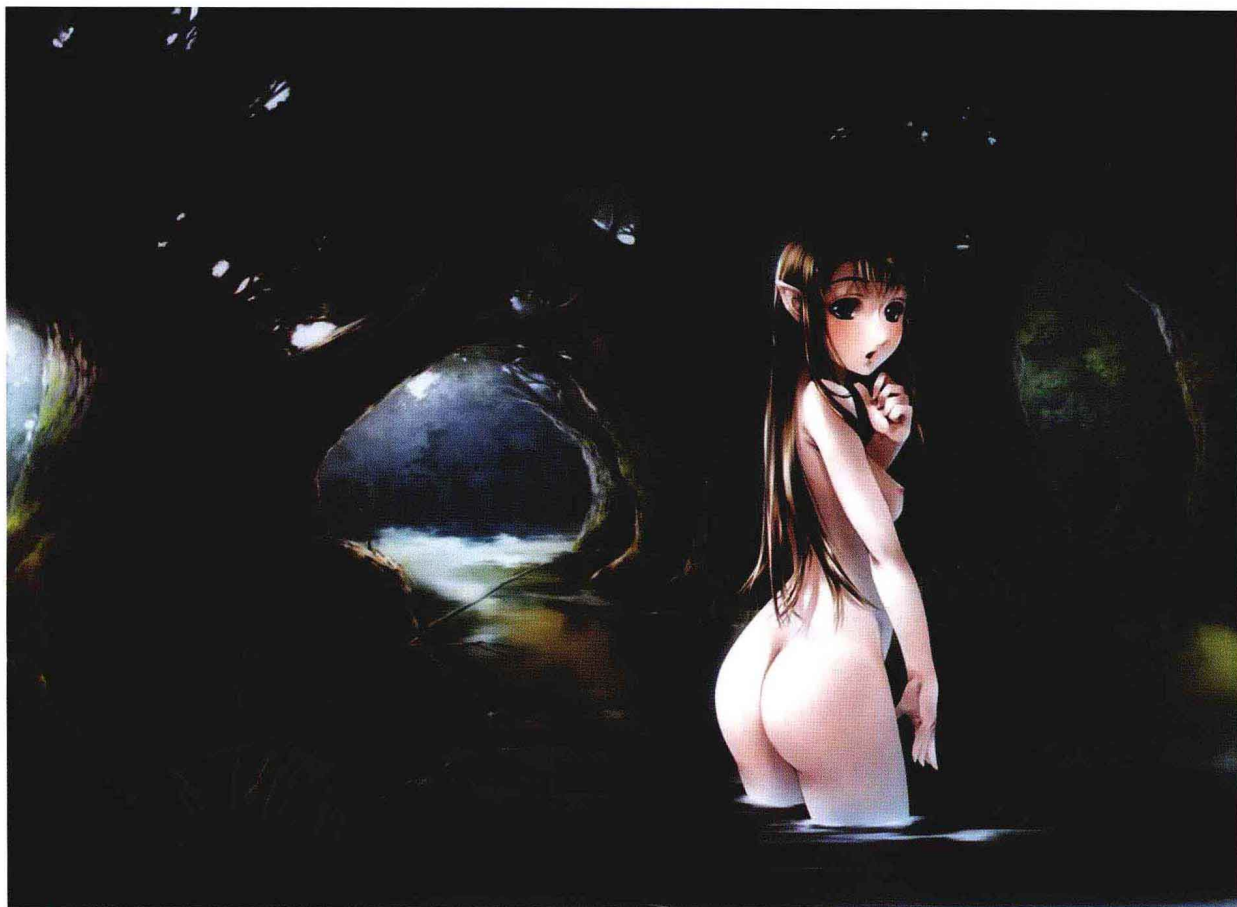


图1-5



图1-6



图1-7

卡通类以日韩和欧美的卡通风格为主流。头身比例分类较多，两头身、三头身、五头身等，风格变化最为多样，如图 1-8 和图 1-9 所示。



图1-8



图1-9

每一类风格都有很多变化,也有很多介于不同种类之间的风格。值得一提的是,全体同仁经过 10 年的努力,中国风已经越来越多地被应用到市场当中,并且取得了很好的市场反响。我国的电脑绘画从国画、壁画、年画、雕塑、京剧、皮影戏等传统艺术表现形式当中吸收营养,融合现代元素,已经逐步形成了自己的风格,虽然还不很成熟,但是仍然让人感到很兴奋、很感动。

1.3 应用领域

1.3.1 出版物

互联网技术的高速发展,使得很多原来实体的应用都出现在网络上,电子图书、电子杂志等在很大程度上具有了出版物原有的功能,但是出版物的独特魅力是不可能被完全取代的。

随着社会各行业的发展,出版物也达到了一个前所未有的繁荣。书籍的封面、书籍的内页、书籍的外套、书籍的内容辅助等所使用的插画,包括报纸、杂志等编辑上所使用的插画,都应用到电脑绘画。

由于电脑绘画的应用,使得出版物中插图的绘制变得很方便,风格内容也更加多元化。根据书籍和出版物的内容,绘画风格有儿童插画、唯美漫画风格、抽象变形、写实等,如图 1-10 ~ 图 1-12 所示。



图1-10



图1-11

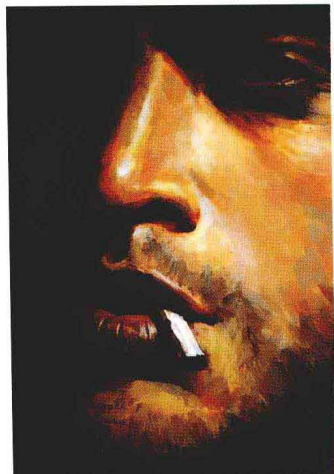


图1-12

1.3.2 商业宣传

广告类—包括报纸广告、杂志广告、招牌、海报、宣传单、电视广告中所使用的插画;2000 以前的商业宣传主要实现方式是印刷品,大量的海报招贴遍布在街道、商场橱窗和卖场里,即使是现在也仍然是主要应用领域之一,商业宣传设计需要掌握纸张和印刷的技术要求。

随着网络技术的发展,现在商业宣传在网络上的应用也很广泛。网络成为了商业宣传的重要渠道。众多的网站使矢量绘画得到了迅速发展,风格多样,应用范围很广。相对来说,矢量绘画对设计人员的美术基础要求不高,更多的是对创意的要求,如图 1-13 所示。

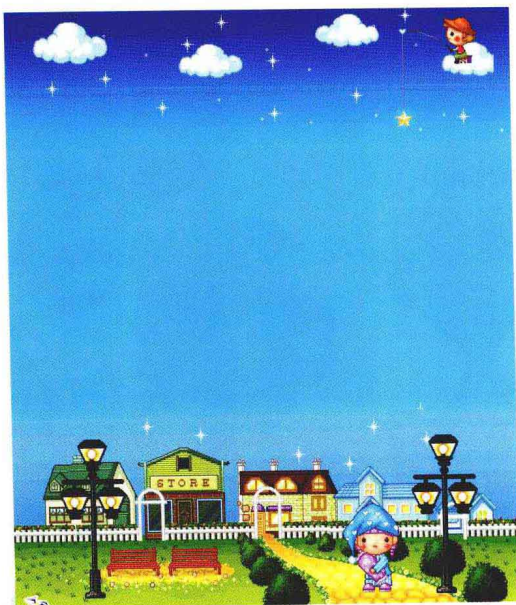


图1-13

海报宣传画的绘制要求相对比较高，绘画的精度和内容在复杂程度和精细程度上都比普通插画高很多，绘制时间也相对较长。游戏的宣传画还会使用高精度的 3D 模型结合手绘制作，如图 1-14、图 1-15 所示。

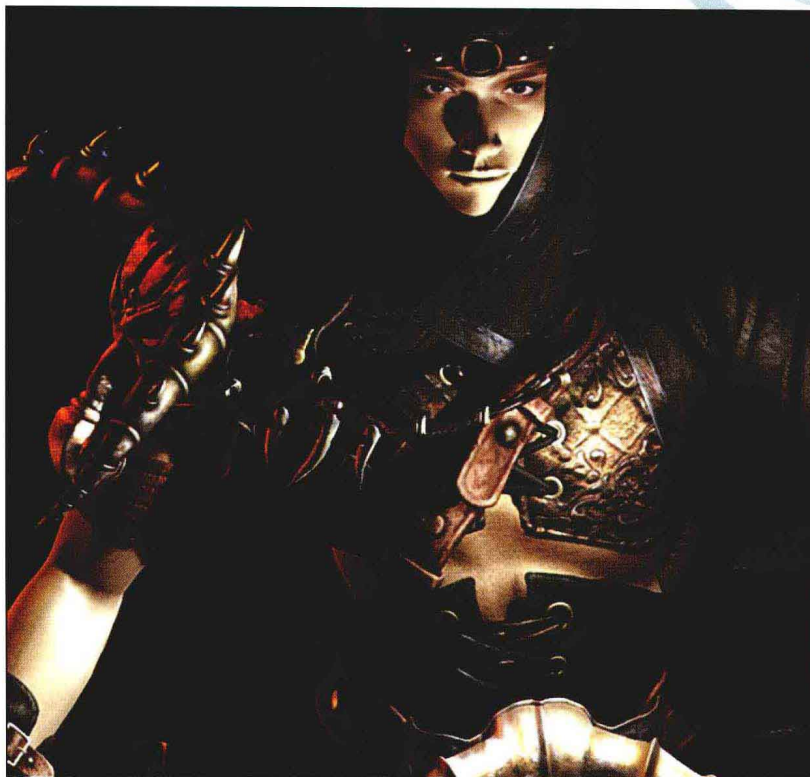


图1-14



图1-15

1.3.3 影视多媒体

影视行业近些年的快速发展，制作成本也屡创新高，大投入大制作的影视项目也使影视设计越来越受到重视。影视特效的制作要求越来越高，大量的虚拟场景和 3D 制作，也使电脑绘画在影视领域内有了更多的用武之地。

影视剧、广告片等方面的角色及环境美术设定属于概念设计，不需要很精细的刻画，但是对质感和光影气氛的表现，要真实而有意境，这就需要绘制者掌握扎实的基本功和敏锐的观察力。

无论电脑特效和 3D 制作在影视行业当中的比重有多大，我个人觉得影视行业的美术设计还是处于边缘地位，一部影视作品当中，它的核心部分还是导演、演员、制作人、摄影等，如图 1-16 ~ 图 1-19 所示。

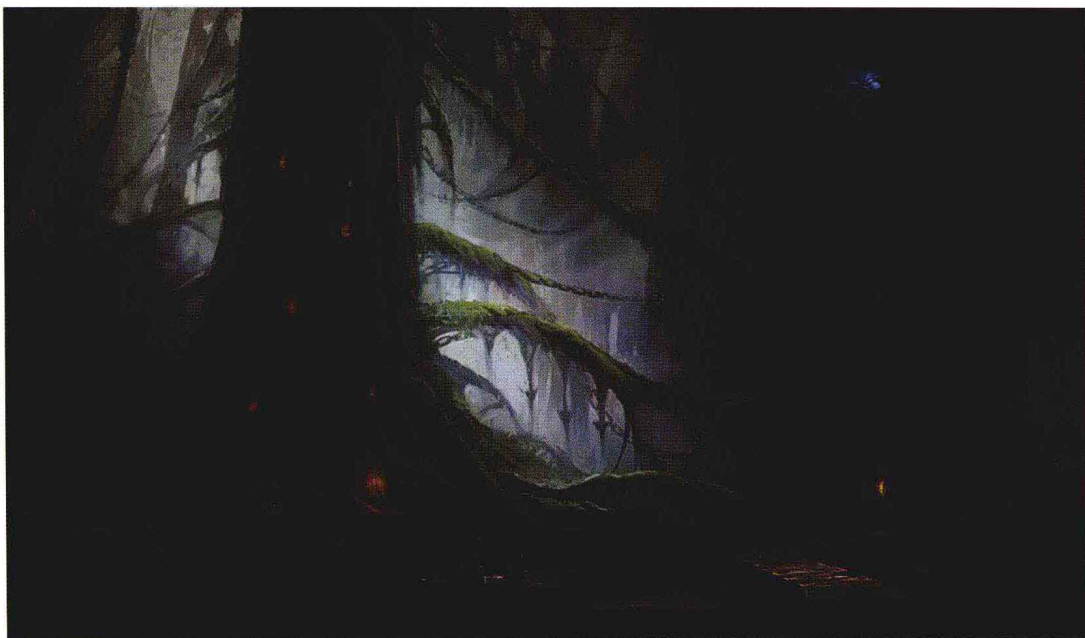


图1-16



图1-17